

Fertigkeiten	
 Raufen	
 Nahkampf	 Fern (Leicht)
 Fern (Schwer)	 Geschütze
 Cool	 Wachsamkeit
 Biotik	 Tech
Fahrzeuge	
 Steuern mit	 Besatzung
 Preis	 Reguliert
 Seltenheit	 Passagiere
 Behinderung	 Verpflegung
Markierungen	
 Talent. Siehe Talentkarten für Details.	
 Passive Fähigkeit, wird automatisch benutzt.	
 Aktiv nutzbare Fähigkeit.	
 Ausrüstung. Kann beschädigt werden.	
 Rüstung stellt Effekt oder Fähigkeit.	
 Wähle eine der Waffen, die von dieser Leiste eingeschlossen werden.	

Aktive Fähigkeiten

 Aktion	 Einmal pro Begegnung
 Manöver	 Erleide Stress bei Nutzung
 Spontan	
 außerhalb der Reihenfolge	
 (r)1 /  (r)*	Trifft einen / alle Gegner innerhalb der Distanz (r), siehe unten.

Sonstiges

 /  Polster / Abwehr getragener Rüstung	
 Gift	 Medigel
 Schaden	 Kritisch
 Kritische Verletzung	
 Reichweite	 Distanz (Nah)
 Distanz (Kurz)	 Distanz (Mittel)
 Distanz (Weit)	 Distanz (Extrem)
 /  Persönliche / Planeten-Skala	
     Schussrichtung (vorwärts, links, ...)	
 Bombadierung gegen Oberflächenziele	

BEMANNTER MECH

BODEN

Beispielmodelle: Atlas, Triton ADS

2 SILHOUETTE	1 MAX SPEED	-2 HANDLING	2 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 6 5	ABWEHR 1	
Fahren	0	10	
25.000	6	2 Tage	
1 Pilot			

Ungelenkter Raketenwerfer

Knall 3, Durchbrechen 2,
Ungenau 1, Langsam 1

↑ 3 4 >>>>

Maschinengewehr

↑ 12 3 >>>

Automatik, Durchschlag 3, Brutal 2

Mechanischer Greifer

↑ 9 4 ✕

Fahren; Fesseln 2, Niederwerfen

3

ERKUNDUNGS-ROVER

BODEN

Beispielmodelle: ND1 Nomad

2	3	0	1
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE	ABWEHR	
1	67	1	
 Fahren	 3	 25	
 12.000	 4	 1 Woche	
 1 Fahrer			

SCHWERES KAMPFFAHRZEUG

BODEN

Beispielmodelle: M29 Grizzly, Krogan Tomkah

3	2	-1	2
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE		ABWEHR
4	13	12	2
Fahren	10	50	
30.500	5	5 Tage	
1 Fahrer, 1 Schütze			



Geschützturm mit Beschleunigerkanone

Durchbrechen 2 6 4 >>>>

Koaxial-Maschinengewehr 12 3 >>>

Automatik, Durchschlag 3, Brutal 2

5

2

SILHOUETTE

3

MAX SPEED

+1

HANDLING

1

HARD POINTS

PANZER

2

HT / SS SCHWELLE

8

6

ABWEHR

1

 Fahren

2

20

25.000

7

 3 Tage

 1 Fahrer, 1 Schütze

💡 Ignoriere ■ auf *Fahren* wegen unebenem Terrain; kann über Wasser und enge Spalten schweben.



Vorwärtsgerichtete Raketenkanone

Durchbrechen 1, Gelenkt 3



5

3



6

LEICHTES KAMPFFAHRZEUG

BODEN

Beispielmodelle: M35 Mako

2 SILHOUETTE	3 MAX SPEED	0 HANDLING	2 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 10 10	ABWEHR 2	
Fahren	2	25	
18.000	6	5 Tage	
1 Fahrer, 1 Schütze			



Geschützturm mit Beschleunigerkanone

Durchbrechen 1



5

4

>>>>

Koaxial-Maschinengewehr



12

3

>>>

Automatik, Durchschlag 3, Brutal 2

FRACHT-SHUTTLE

ALL

3 SILHOUETTE	2 MAX SPEED	-2 HANDLING	3 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 16 12		ABWEHR 0
Kommandieren	0	80	
12.000	4	2 Wochen	
1 Pilot, 1 Kopilot/Frachtleiter			

LANDUNGS-SHUTTLE

ALL

Beispielmodelle: UT-47 Kodiak, Andromeda SH3

3 SILHOUETTE	3 MAX SPEED	-1 HANDLING	2 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 15 14		ABWEHR 2
Steuern	8	25	
18.000	6	4 Tage	
1 Pilot, 1 Kopilot			

SCHWERER FRACHTER

ALL

Beispielmodelle: Athabasca-Klasse, Ballard-Klasse

5	2	-4	2
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE		ABWEHR
3	35	20	0

 Kommandieren  0

 2.400 (200 pro Frachtcontainer)

 105.000  4  3 Monate

 1 Pilot, 1 Kopilot, 1 Frachtleiter,
bis zu 20 Crewmitglieder

 Ein zusätzlicher *Hard Point*, wenn 2 Frachtcontainer entfernt werden.

Beispielmodelle: Kowloon-Klasse

5	2	-3	1
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE		ABWEHR
3	25	20	0

 Kommandieren  0

 1.200 (200 pro Frachtcontainer)

 80.000  4  3 Monate

 1 Pilot, 1 Kopilot, 1 Frachtleiter

 Ein zusätzlicher *Hard Point*, wenn ein Frachtcontainer entfernt wird.

PASSAGIERSCHIFF

ALL

4

SILHOUETTE

3

MAX SPEED

0

HANDLING

3

HARD POINTS

PANZER

2

HT / SS SCHWELLE

20

25

ABWEHR

1

 Kommandieren  120  20

 75.000  6  1 Monat

 1 Pilot, 1 Kopilot, 3 Besatzungsmitglieder

LUXUS-PASSAGIERSCHIFF

ALL

4

SILHOUETTE

4

MAX SPEED

0

HANDLING

3

HARD POINTS

PANZER

2

HT / SS SCHWELLE

20

25

ABWEHR

2



Kommandieren



30



6



105.000



6



1 Monat



1 Pilot, 2 Besatzungsmitglieder

Beispielmodelle: X3M

2	3	0	0
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE	ABWEHR	
0	3	4	0
 Steuern	 3	 10	
 4.000	 3	 keine	
 1 Fahrer oder Autopilot			

Beispielmodelle: F-61 Trident

3	4	+1	1
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE	ABWEHR	
1	9	11	2
Steuern	0	10	
45.000	6	2 Tage	
1 Pilot			



Automatische Beschleunigerkanone am Bug

Automatik



2

5



Disruptor-Torpedokanone

Knall 4, Durchbrechen 6,



8

2



Gelenkt 2, Magazin 2, Phasisch 2, Brutal 1

Beispielmodelle: A-61 Mantis

3 SILHOUETTE	3 MAX SPEED	0 HANDLING	3 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 9 6		ABWEHR 1
Steuern	6	8	
25.000	6	2 Tage	
1 Pilot, 1 Kopilot / Schütze			

- 💡 Die Waffen des Kampfschiffs nutzen die Personenskala für Distanzklassen.

🌀 Automatische Beschleunigerkanone am Bug			
Automatik	↑	2	5 >>>
🌀 Ungelenkter Raketenwerfer			
Knall 3, Durchbrechen 2,	↑	3	4 >>>>
Ungenau 1, Langsam 1			

KAMPFSCHIFF: Bomber

ALL

3 SILHOUETTE	3 MAX SPEED	0 HANDLING	3 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 96	ABWEHR 1	

Steuern

0

8

34.000

6

2 Tage

1 Pilot, 1 Kopilot / Schütze

- 💡 Die Waffen des Kampfschiffs nutzen die Personenskala für Distanzklassen.
- ✂ Der Bombenschacht nimmt 2 *Hard Points* ein.



Automatische Beschleunigerkanone am Bug

Automatik



2

5



Ungelenkter Raketenwerfer

Knall 3, Durchbrechen 2,



3

4



Ungenau 1, Langsam 1

Bauchseitiger Bombenschacht

Knall 7, Durchbrechen 6,



8

3



Magazin 10

TRÄGERKAMPFSCHIFF

ALL

3 SILHOUETTE	3 MAX SPEED	0 HANDLING	3 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 9 6		ABWEHR 1
Steuern	6	8	
28.000	4	2 Tage	
1 Pilot, 1 Kopilot / Schütze			

- Die Waffen des Kampfschiffs nutzen die Personenskala für Distanzklassen.
- Das Kampfschiff kann ein Schiff oder Mech mit **Silhouette 2** an einem bauchseitigen Befestigungspunkt mit sich führen, was 2 *Hard Points* einnimmt. Die Pilotin kann dieses spontan absetzen. Solange das Vehikel befestigt ist, verringert sich das Handling um 2.



Automatische Beschleunigerkanone am Bug

Automatik

↑ 2 5 >>>

Ungelenkter Raketenwerfer

Knall 3, Durchbrechen 2,

↑ 3 4 >>>>

Ungenau 1, Langsam 1

LANDUNGSKAMPFSCHIFF

ALL

3 SILHOUETTE	3 MAX SPEED	0 HANDLING	1 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 9 6		ABWEHR 1
Steuern	10	8	
33.000	5	2 Tage	
1 Pilot, 1 Kopilot / Schütze			

- 💡 Die Waffen des Kampfschiffs nutzen die Personenskala für Distanzklassen.

Automatische Beschleunigerkanone am Bug				
Automatik	↑	2	5	>>>
Ungelenkter Raketenwerfer				
Knall 3, Durchbrechen 2,	↑	3	4	>>>>
Ungenau 1, Langsam 1				
2 Geschütztürme	⛶	12	3	>>>
Automatik, Durchschlag 3, Brutal 2				

ABFANGJÄGER

ALL

3 SILHOUETTE	5 MAX SPEED	+2 HANDLING	1 HARD POINTS
PANZER 1	HT / SS SCHWELLE 7 12	ABWEHR 2	
Steuern	0	8	
40.000	6	2 Tage	
1 Pilot			



Automatische Beschleunigerkanone am Bug

Automatik

↑ 2 5 >

Panzerbrechende Zwillingsraketenwerfer

Knall 6, Durchbrechen 3,

↑ 6 3 >

Gelenkt 3, Magazin 6, Gekoppelt 1, Langsam 1

PATROUILLENKORVETTE

ALL

4

SILHOUETTE

3

MAX SPEED

0

HANDLING

2

HARD POINTS

PANZER

3

HT / SS SCHWELLE

22

16

ABWEHR

2

 Kommandieren  35  4 Marines
 135.000  6  3 Monate
 1 Pilot, 1 Kopilot, 2 Schützen,
 1 Funktechniker



 Schwere Beschleunigerkanone am Bug

Durchbrechen 2



6

4



 2 Geschütztürme mit Beschleunigerkanone

Durchbrechen 1



5

4



 Disruptor-Torpedokanone

Knall 4, Durchbrechen 6,



8

2



Gelenkt 2, Magazin 2, Phasisch 2, Brutal 1

 20

AUFKLÄRUNGSKORVETTE

ALL

Beispielmodelle: *Andromeda* *Tempest*

4 SILHOUETTE	4 MAX SPEED	-1 HANDLING	4 HARD POINTS
PANZER 2	HT / SS SCHWELLE 16 14	ABWEHR 2	

Kommandieren oder Steuern

70 3 1 Jahr

104.000 5

1 Pilot, 1 Kopilot,
1 Funk / Sensortechniker, 1 Mechaniker

Verbesserte Sensorik (Terrain): auf *Wissen (Physik)* bei Nutzung der Schiffssensorik zum Scannen von Terrain.
-1 *Hard Point*.



Zwilling-Beschleunigerkanonen

Durchbrechen 1, Gekoppelt 1 5 4 >>

Panzerbrechender Raketenwerfer

Knall 6, Durchbrechen 3, 6 3 >

Gelenkt 3, Magazin 6, Langsam 1

Beispielmodelle: Normandy-Klasse

5 SILHOUETTE	3 MAX SPEED	0 HANDLING	4 HARD POINTS
PANZER 5	HT / SS SCHWELLE 5030	ABWEHR 2	

Kommandieren 300 270.000
 8 bis 24 Marines 6 8 Monate
 30 bis 60 Offiziere / Besatzungsmitglieder

- Verbesserte Sensorik (Taktik):** auf Wissen (Kriegskunst) bei Nutzung der Schiffssensorik. -1 Hard Point.
- GARDIAN Lasernetzwerk:** -2 Hard Points.



Schwere Zwillings-Beschleunigerkanonen

Durchbrechen 2, Gekoppelt 1 6 4 >>

4 Beschleunigerkanonen 2 , 2

Durchbrechen 1 5 4 >>

2 Disruptor-Torpedokanonen

Knall 4, Durchbrechen 6, 8 2 >

Gelenkt 2, Magazin 2, Phasisch 2, Brutal 1

Beispielmodelle: Geneva-Klasse, Hensa-Klasse

7	2	-2	4
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE	ABWEHR	
7	80	40	2

- Kommandieren 3.400 3.500.000
- 160 Marines 6 1 Jahr
- 100 bis 300 Offiziere / Besatzungsmitglieder

Massiv 1: Bei einer Attacke auf dieses Schiff ist der *Kritisch*-Wert der benutzten Waffe um 1 erhöht.

8 Jäger.

GARDIAN Lasernetzwerk: -2 *Hard Points*.



3 hydrodynamische Magnetkanonen

Durchbrechen 3, Langsam 2 11 3 >>>

Geschütztürme mit Beschleunigerkanone (4 am Heck, 4 am Bauch) 6 4 >>>>

Durchbrechen 2

MUTTERSCHIFF

ALL

8	2	-3	3
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE	ABWEHR	
7	90	50	2

Kommandieren 7.500 4.750.000
 800 Marines 7 1 Jahr
 700 bis 1.200 Offiziere / Piloten /
 Besatzungsmitglieder

- Massiv 1:** Bei einer Attacke auf dieses Schiff ist der *Kritisch*-Wert der benutzten Waffe um 1 erhöht.
- 56 Jäger, 44 Abfangjäger und 24 Kampfschiffe.
- GARDIAN Lasernetzwerk: -2 *Hard Points*.



Zwillingsgeschütztürme mit Beschleunigerkanone (4 Steuer- / 6 4 >>
 4 Backbord) Durchbrechen 2, Gekoppelt 1

Beispielmodelle: Everest-Klasse, Kilimanjaro-Klasse

8	1	-3	2
SILHOUETTE	MAX SPEED	HANDLING	HARD POINTS
PANZER	HT / SS SCHWELLE	ABWEHR	
9	120 50	3	

Kommandieren 4.800 18.000.000
 360 Marines 8 1 Jahr
 900 bis 1.500 Offiziere / Besatzungsmitglieder

Massiv 2, Inspirierende Präsenz 3.
 12 Jäger und 8 Abfangjäger.
 GARDIAN Lasernetzwerk: -2 *Hard Points*.

Oberes Hauptgeschütz	↑	15 3	>>>>
Durchbrechen 4, Langsam 2, mindestens >>			
Hydrodynamische Zwillingmagnetkanonen	Langsam 2, 6 ↑, 6 ←, 6 →	11 3	>>>
Durchbrechen 3, Gekoppelt 1			
Zwillingsgeschütztürme mit Beschleunigerkanone (20 am Heck,	↕	6 4	>>
20 am Bauch) Durchbrechen 2, Gekoppelt 1			

KREATUR: KLIXEN

RIVAL

3 MUSKELN	2 GESCHICK	1 INTELLEKT	3 LIST	1 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 4	WUNDSCHWELLE 14	N/F ABWEHR 0 0			

2	Koordination 2
1	Widerstand 2
1	Überleben 2

- 💡 **Dicke Schale:** Entferne ■ wegen hohen Temperaturen und reduziere allen Feuerschaden um 3 vor Abzug von Polster.

Scheren und Kiefer Durchschlag 1	5	4	
Feueratem Anzünden 3, Langsam 3	6	4	>

KREATUR: NATHAK

MINION

4 MUSKELN	4 GESCHICK	2 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 4	WUNDSCHWELLE 5	N/F ABWEHR 0 0			

Gruppengröße

2

3

4



Athletik



Widerstand



Überleben



Dickes Fell: Entferne ■■, die von kalten Temperaturen stammen, von allen Proben.



Zähne und Klauen

Durchschlag 1



6

3



KREATUR: PYJAK

MINION

1 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	2 LIST	1 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 1	WUNDSCHWELLE 4	N/F ABWEHR 0 0			

Gruppengröße	2	3	4
Athletik	🟡	🟡🟢	🟡🟢🟢
Koordination	🟡🟢🟢	🟡🟡🟢	🟡🟡🟡
Gaunerei	🟡🟢	🟡🟡	🟡🟡🟢
Schleichen	🟡🟢🟢	🟡🟡🟢	🟡🟡🟡

- ★ **Leichtfüßig:** Braucht kein Extramanöver, um sich durch schwieriges Terrain zu bewegen.
- 💡 **Silhouette 0.**

	❤️	💀	↔️
👉 Zähne und Klauen	2	4	✂️

KREATUR: THRESHER MAW

NEMESIS

5

MUSKELN

2

GESCHICK

1

INTELLEKT

2

LIST

1

WILLEN

1

PRÄSENZ

POLSTER

10

WUND / STRESSSCHW.

40

25

N/F ABWEHR

0

0



3

Athletik 3



2

Widerstand 3



2

Überleben 2



Widersacher 2.



Unverwüstlich 2: Reduziere das Resultat des Wurfs auf erlittene um 20 (min. 1).



Silhouette 3.



Tunnelbau: Kann sich durch soliden Stein bewegen als wäre es schwieriges Gelände.



Furchterregend: Furcht-Probe gegen Schwer() zu Kampfbeginn (S. 243 CR).



Scheren und Klauen

9

2



Niederwerfen, Durchschlag 3, Brutal 2



Säure spucken

Knall 5, Anzünden 3,

7

3



Durchbrechen 1, Langsam 2

KREATUR: VARREN

RIVAL

3 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 9	N/F ABWEHR 0 0			

 2	  	Koordination	1	  	
 1	 	Wahrnehmung	2	  	
Athletik	2	  	Schleichen	1	  
			Überleben	2	  

Umreißen 1 Lege eine *Raufen*-Probe gegen den *Widerstand* des Gegners ab. Bei Erfolg liegt der Gegner am Boden und ist bewegungsunfähig bis Ende seines nächsten Zuges.

Zähne und Klauen

Durchschlag 2, Brutal 1

5	3	

KREATUR: VARREN ALPHA

RIVAL

4 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 4	WUNDSCHWELLE 14	N/F ABWEHR 0 0			

 3    	Koordination 1   
 2  	Wahrnehmung 2   
Athletik 3    	Schleichen 1   
	Überleben 2   

★ Widersacher 1.

💡 Rudelführer: Gib anderen Varren in diesem Kampf .

 **Umreißen**  1 Lege eine *Raufen*-Probe gegen den *Widerstand* des Gegners ab. Bei Erfolg liegt der Gegner am Boden und ist bewegungsunfähig bis Ende seines nächsten Zuges.

 Zähne und Klauen

Durchschlag 2, Brutal 1

		
6	3	

KREATUR: VARREN BIOTIC

RIVAL

3

MUSKELN

3

GESCHICK

1

INTELLEKT

2

LIST

3

WILLEN

1

PRÄSENZ

POLSTER

3

WUNDSCHWELLE

11

N/F ABWEHR

0

0



2

Athletik 1



2

Koordination 1



1

Wahrnehmung 2

Überleben 2



Biotischer Ansturm > 1

Lege eine *Bio-tik*-Probe gegen den *Widerstand* des Gegners ab. Bei Erfolg begibst du dich in den Nahkampf mit dem Ziel, und das Ziel liegt am Boden und ist bewegungsunfähig bis zum Ende deines nächsten Zugs.



Zähne und Klauen

5

3



Durchschlag 2, Brutal 1



Biotisches Heulen

4

5



Desorientieren 2, Knall 4

CERBERUS: STURMPTRUPPLER

MINION



Gruppengröße

2

3

4



Athletik



Disziplin



2 / 0



Maschinenpistole mit Feuerstoß

Gekoppelt 2

5

3



Elektroschocker

5

4



Desorientieren 2, Betäuben 3, Stumpf

1 Splittergranate

7

3



Knall 6, Magazin 1, Brutal 2

33

CERBERUS: CENTURIO

RIVAL

3 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	3 WILLEN	1 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
5

WUNDSCHWELLE
13

N/F ABWEHR	
1	1

2	1	Athletik 2
1	2	Disziplin 2
2		Führung 3

- ★ Widersacher 1, Schnellziehen.
- ★ Angriffsplan 2: Manöver: Gewähre 3 Alliierten A bis Ende deines nächsten Zugs.
- 2 Rauchgranaten.
- Rüstung mit verbesserter Optik: Ignoriere ■■ aufgrund Rauch oder Dunkelheit.

2 / 1

Scharfschützengewehr

Genau 1

8	3	>>>
5	4	

Elektroschocker

Desorientieren 2, Betäuben 3, Stumpf

1 Splittergranate

7	3	>
---	---	---

Knall 6, Magazin 1, Brutal 2

CERBERUS: PIONIER

RIVAL

3	3	3	2	2	2
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
5		13		1	1

1

1

Computer 2

Disziplin 1

Mechanik 2

Wissen (Physik) 2

- ★ **Bastler 2:** Beim Reparieren von Fahrzeugen oder synthetischen Charakteren stellst du 2 Hülle oder Wunden wieder her.

Geschütz Stelle das getragene Geschütz auf, das direkt nach dir am Zug ist und den nächsten Gegner angreift. Wende ein Manöver auf, um ein anderes Ziel zu wählen.

Einsatzreparatur 1 Lege eine *Mechanik*-Probe gegen Mittel() ab, um einen Schaden eines Fahrzeugs oder synthetischen Charakters zu heilen.

1 / 1

6	3	>>

Schwere Pistole

CERBERUS: KARABINIER

RIVAL

3	3	2	2	3	2
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
5		13		0	0

🔪 2   

⚙️ 2   

⚠️ 1   

🎯🖊️ 1   

Athletik 1   

Koordination 2   

Wissen (Physik) 2  

- ★ Widersacher 1, Beidhändiger Kampf.
- ✂️ Gemini Verstärker: 2 ❤️ zusätzlich für biotische Angriffe; die Effekte *Ansturm* und *Nahkampf* geben keine Erschwernis.
- 👕 Dragonerrüstung: Schnellziehen von Biotik-Peitschen.
- ⚙️ Hat alle biotischen Fähigkeiten zur Verfügung, vor allem **Ansturm** und **Knall**.

👕 2 / 🛡️ 0

❤️ 🦴 ↔

🔪 Biotische Zwillingsspeitschen

Fesseln 1, Durchschlag 2,

6 3 >

Unhandlich 3

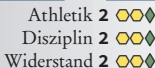
🎯🖊️ Maschinenpistole mit Feuerstoß

Gekoppelt 2

5 3 >>

CERBERUS: WÄCHTER

RIVAL



Flechette leistungsstarke schwere Pistole

Knall 4, Magazin 3

8	4	>
3	6	

Schutzschild

Defensiv 2, Ableitend 2, Desorientieren 1

CERBERUS: NEMESIS

RIVAL

2 MUSKELN	4 GESCHICK	2 INTELLEKT	3 LIST	3 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 10		N/F ABWEHR 1 1	

3

Disziplin **1**

2

Wahrnehmung **2**

1

Schleichen **2**

Nemesis Kybernetik: Verringere *Sperrig* bei Waffen um 1; Körper und Ausrüstung desintegrieren bei Tod.

2 Thermal Clips zum Nachladen.

1 / **1**



Schweres Scharfschützengewehr

Genau 2, Magazin 3,

9

2

>>>>

Durchschlag 3

CERBERUS: PHANTOM

NEMESIS

2 MUSKELN	4 GESCHICK	2 INTELLEKT	3 LIST	3 WILLEN	1 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
3

WUND / STRESSSCHW.	
12	14

N/F ABWEHR	
3	2

2	3	2
2	1	Disziplin 2
Koordination 3		Schleichen 3

- ★ Widersacher 1, Ausweichen 2, Parieren 3.
- 💡 Finesse: Benutze *Geschick* statt *Muskeln* für Proben auf Nahkampf und Raufen.
- 💡 Verschwinden: Gib im Kampf AA oder aus, um versteckt (3 Würfel) zu sein.
- Verstärkte Barriere.
- Phantom Biotik Amp: Reduziere Erschwernis der biotischen Barriere um 1.

1 / 1

Balanciertes Monomolekularschwert

Genau 1, Defensiv 1,
Durchschlag 2, Sperrig 2

5	2	
---	---	--

Handblaster

Phasisch 2

5	4	>
---	---	---

CITADEL: DIPLOMAT

RIVAL

1 MUSKELN	2 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	3 WILLEN	4 PRÄSENZ
POLSTER 2		WUNDSCHWELLE 10		N/F ABWEHR 0 0	

 **1**   

 **1**   

Charme **2**   

Täuschung **1** 

Verhandeln **2**    

Wissen (Gesellschaft) **2**  

- ★ **Guter Ruf:** Werte die Erschwernis auf alle sozialen Proben gegen Regierungsangehörige ab.

✂ **Datapad.**

 **1** /  **0**

 **40**

CITADEL: HÄNDLER

RIVAL

2 MUSKELN	1 GESCHICK	2 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	3 PRÄSENZ
POLSTER 2	WUNDSCHWELLE 10		N/F ABWEHR 0 0		

😊 1   

Charme 1   

Täuschung 1   

Disziplin 1  

Verhandeln 2    Gassenwissen 2   

✂ **Datapad mit Handelsregister:** Erhalte  auf alle *Verhandeln* Proben, um Waren im Council-Raum zu kaufen oder verkaufen.

CITADEL: ARBEITER

MINION

4 MUSKELN	2 GESCHICK	2 INTELLEKT	1 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 5	WUNDSCHWELLE 7	N/F ABWEHR 0 0			

Gruppengröße

2

3

4

Athletik



Mechanik



Widerstand



✂ Werkzeugkoffer.

🛡 1 / 🛡 0

❤	💀	↔
8	5	✂

🔨 Großer Hammer

Erschüttern 1, Niederwerfen

👑 42



Nötigung **1**

Computer **1**

Disziplin **2**

Verhandeln **2**

Wissen (Gesellschaft) **2**

Papierkrieg: Während sozialer Begegnungen kannst du deines Gegners ausgeben, um eine Abweichung der Regularien aufzudecken (oder zu erfinden), für die eine Strafe oder Gebühr bezahlt oder zusätzliche Authorisierung eingeholt werden muss, bevor der Gegner sein Ziel erreichen kann.

Datapad mit Liste von Regularien.

ASARI JUSTIKAR

NEMESIS

2 MUSKELN	3 GESCHICK	3 INTELLEKT	2 LIST	5 WILLEN	3 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUND / STRESSSCHW. 16 18		N/F ABWEHR 2 2		

🎯 2	🧐 3	⚙️ 3
Wahrnehmung 2		! 2
Koordination 2	Disziplin 3	
Gassenwissen 2	Nötigung 2	
Wissen (Leben / Gesellschaft) 2		

- ★ Widersacherin 2, Kampfmeisterin, Biotik-Göttin.
- ★ Routine: 🧑‍🤝🧑 Würfle eine Probe auf *Biotik* oder *Disziplin* neu.
- ⚙️ Üblicherweise *Spalten*, *Auslöschen*, *Levitation* und *Barriere mit 2 Zielen*.
- ✂️ Savant-Verstärker: 4 ❤️ zusätzlich für biotische Attacken; der erste *Distanz*-Effekt erhöht die Erschwernis nicht.

 1 /  1		 1		  		
  Kommando-Schrotflinte				9	3	>
Knall 5, Niederwerfen, Hochwertig, Brutal 2						
 Lanze		Schwer(  )		14	-	>>

C-SEC: POLIZIST

MINION

2 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 4	WUNDSCHWELLE 4	N/F ABWEHR 0 0			

Gruppengröße

2

3

4



Athletik



Führung



Hand des Gesetzes: Erhalte ✨ auf alle sozialen Proben, bei denen du mit Bürgern auf der Citadel interagierst.



2 Paar Handschellen.

🛡️ 1 / 🛡️ 0



Leichte Pistole



5

4



Schock-Schlagstock

4

4



Desorientieren 2, Betäuben 3, Stumpf



1 Schaumgranate

1

-



Knall 1, Fesseln 4, Magazin 1

👑 45

C-SEC: KRIMINALBEAMTER

RIVAL

2	2	3	3	2	2
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
3		14		0	0

🎯 2 🟡🟡

Charme 3 🟡🟡🟢

😏 2 🟡🟡

Nötigung 3 🟡🟡🟢

⚠️ 3 🟡🟡🟢

Wahrnehmung 3 🟡🟡🟡

Wissen (Gesellschaft) 2 🟡🟡🟢

💡 **Guter Bulle, Böser Bulle:** Du kannst AA einer Probe auf *Charme*, *Nötigung*, *Täuschung* oder *Verhandlung* ausgeben, um die soziale Probe einer Verbündeten auf denselben Charakter aufzuwerten.

💡 **Hand des Gesetzes:** Erhalte ✨ auf alle sozialen Proben, bei denen du mit Bürgern auf der Citadel interagierst.

✂️ **Omni-Tool mit Detailscanner:** Erhalte A auf alle *Wahrnehmungs*-Proben bei Untersuchungen.

✂️ **C-Sec Datapad, 2 Paar Handschellen.**

🛡️ 1 / 🛡️ 0



Schwere Pistole

6

3



2 MUSKELN	3 GESCHICK	5 INTELLEKT	3 LIST	3 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 4	WUND / STRESSSCHW. 13	17	N/F ABWEHR 1	1	

2
 3
 3

1
 Nötigung / Disziplin 2

Computer / Wissen (Kriegskunst) 3

Wissen (Leben / Physik) 2

Wissen (Gesellschaft / Untergrund) 1

Wahrnehmung 2
 Schleichen 3

Widersacher 2, Personalisiertes Tool 3,
Bissige Tirade. 3 geladen.

Logic Arrest Omni-tool: 4 zusätzlich
für Tech-Attacke; ein freier *Distanz*-Effekt;
werte Probe auf für *Durchschlag* 2; : +.

Fluchtkünstler 2 Aktiviere *Tarnum-*
hang sofort nach erfolgreicher Kampfprobe.

1 / 1 2

3	2	

Brandangriff

Verbrennen 1, Durchschlag 1, Brutal 1

Skorpion

7	5	>>
---	---	----

Knall 6, Magazin 4

TURIANER-SPECTRE

NEMESIS

4 MUSKELN	4 GESCHICK	3 INTELLEKT	3 LIST	3 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 6	WUND / STRESSSCHW. 17	15	N/F ABWEHR 2	2	

2	2	Athletik 2
3	2	Nötigung 2
	3	Disziplin 1
Widerstand 2	Überleben 2	
	Führung 2	
	Wissen (Gesellschaft) 1	
	Wissen (Kriegskunst) 3	

- ★ Widersacher 2, Meisterschütze, Schnellziehen.
- 💡 Skrupellose Effizienz: 1 SP vor Kampfprobe, um nötige um 1 zu senken.

Sprungdüsen Fliege bis Ende deines nächsten Zugs.

2 / 2 2

Spezialeinsatz-Sturmgewehr

Automatik, Hochwertig 9 3

Leistungsstarke schwere Pistole

Magazin 3 8 3

ASARI WALKÜRE

RIVAL

2 MUSKELN	3 GESCHICK	3 INTELLEKT	2 LIST	3 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 14		N/F ABWEHR 1 1	
1		2		2	
1		Disziplin 2			
Wissen (Leben / Physik) 2					

- ★ **Widersacherin 1.**
- 💡 **Natürliche Biotikerin:** 2 ♥ zusätzlich für biotische Attacken, erhalte AA auf Biotik-Proben.
- ⚙️ **Kann alle Fähigkeiten nutzen, üblicherweise *Auslöschen*- oder *Warp*-Attacke.**
- ⚙️ **2 geladene Fähigkeiten, üblicherweise *Neuraler Shock* und *Tech-Rüstung*.**
- ✂️ **Logic Arrest Omni-tool:** 4 ♥ zusätzlich für Tech-Attacke; ein freier *Distanz*-Effekt.

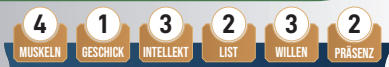
1 / **1**

6	3	>>

Schwere Pistole

ELCOR „LEBENDER PANZER“

RIVAL



2 2

1

Athletik 2

Disziplin 2

Widerstand 2

Überleben 2

Wissen (Kriegskunst) 3

- ★ Widersacher 1.
- 💡 Großes Geschütz: Du kannst bis zu 14 Behinderung haben.
- 💡 Anpassung an hohe Schwerkraft: Entferne ■■, die von hoher Schwerkraft kommen.
- 💡 Schwerfällig: Maximal ein Bewegungs-Manöver pro Zug.
- ✂ VI Feuerassistent: Nutze AAA / einer beliebigen Probe für einen automatischen Treffer auf ein Ziel in Reichweite. Waffe kann nur einmal pro Runde schießen.

2 / 2

Leichte Beschleunigerkanone auf Rücken

Durchbrechen 1, Sperrig 5,

15 | 2 | >>>>

Langsam 1, auf Proben mit dieser Waffe

EINGESCHRIEBENER SOLDAT

MINION

3 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 4	WUNDSCHWELLE 5	N/F ABWEHR 1 1			

Gruppengröße

2

3

4

Athletik							
Disziplin							

1 / 1

Sturmgewehr

Automatik

2 Splittergranaten

Knall 6, Magazin 1, Brutal 2

8	3	>>>
7	3	>

51

KAMPFFLIEGER

MINION

3 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 5	N/F ABWEHR 1 1			

Gruppengröße

2

3

4



Steuern



0 / 1



Leichte Pistole

5

4



MILITÄROFFIZIER

RIVAL

3

MUSKELN

3

GESCHICK

2

INTELLEKT

2

LIST

3

WILLEN

2

PRÄSENZ

POLSTER

4

WUNDSCHWELLE

14

N/F ABWEHR

1

1



2

Athletik 2



2

Disziplin 2



2

Führung 2

Wissen (Kriegskunst) 2

★ Widersacher 1.



Taktische Anleitung

>> 1

Befehlige eine freundliche Minion-Gruppe; diese Gruppe kann entweder sofort ein freies Manöver ausführen oder erhält auf ihre nächste Probe.



1 / 1



Sturmgewehr

8

3

>>>

Automatik



Schwere Pistole

6

3

>>

BESATZUNGSMITGLIED

MINION

2 MUSKELN	3 GESCHICK	3 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 5	N/F ABWEHR 0 0			

Gruppengröße

2

3

4



Computer



Mechanik



Kommandieren



1 / 0



Leichte Pistole

5

4



4 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	3 WILLEN	2 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
6

WUND / STRESSSCHW.	
16	14

N/F ABWEHR	
2	2

3	2	Athletik 2
3	1	Disziplin 2
2	2	Führung 2
3		Widerstand 1

- ★ Widersacher 2. Muskeln-Proben + ⚡.
- Freie Automatik, 1 Stress pro Zusatztreffer.

2 / 2

Spezialeinsatz-Sturmgewehr

Automatik, Hochwertig

9	3	>>>
---	---	-----

Integrierter Mikroraketenwerfer

Durchbrechen 1, Langsam 1, +

8	4	>>
---	---	----

Trifft einmal mit / einer anderen Probe.

3 Multi-Splittergranaten

6	4	>
---	---	---

Gekoppelt 3, Magazin 1

Omni-Blade

5	2	
---	---	--

Durchschlag 1, Brutal 1

3 MUSKELN	3 GESCHICK	3 INTELLEKT	2 LIST	3 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 5	WUND / STRESSSCHW. 15	14	N/F ABWEHR 2	2	

4	3	Athletik 2
2	3	Disziplin 2
3	Wissen (Physik) 3	Führung 2

- ★ Widersacher 2, Personalisiertes Tool 2.
- 3 geladene Fähigkeiten, üblicherweise *Anzünden*, *Eisexplosion*, *Aufladen* oder *Energiesauger*.
- Logic Arrest Omni-tool: 4 ♥ zusätzlich für Tech-Attacke; ein freier *Distanz*-Effekt.
- Muskeln-Proben + ✨ (außer Widerstand).

2 / 1	
Schwere Spezialeinsatz-Pistole	
Hochwertig	7 3 >>
Omni-Schild	
Defensiv 1, Ableitend 1,	3 6
Ungenau 1, Niederwerfen	

QUARIANER-SCHÜTZE

RIVAL

2 MUSKELN	3 GESCHICK	3 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
5

WUNDSCHWELLE
13

N/F ABWEHR	
1	1

	2			
	3			
	2			

	2		
	2		

Athletik 2

Computer 2

Disziplin 2

Wahrnehmung 2

Wissen (Physik / Kriegskunst) 1

★ Widersacher 2, Grenadier.

2 geladene Fähigkeiten, üblicherweise *Energiesauger*, *Taktischer Scan* oder *Versorgungsbox*.

✂ Logic Arrest Omni-tool: 4 ♥ zusätzlich für Tech-Attacke; ein freier *Distanz*-Effekt.

✂ Gel-Pflaster.

2 / 1 1

♥

Adas Anti-Synthetik-Gewehr mit Visor

Genau 1, Automatik,

8 5 >>>

Knall 5, Desorientieren 2, Phasisch 2

2 Bogengranaten

6 5 >>

Knall 5, Desorientieren 4, Phasisch 2, Magazin 1

KABALE-TURIANER

NEMESIS

3

MUSKELN

4

GESCHICK

2

INTELLEKT

3

LIST

3

WILLEN

2

PRÄSENZ

POLSTER

4

WUND / STRESSSCHW.

14

16

N/F ABWEHR

1

1



3



2



Disziplin 2



2



3



Steuern 2



2



Schleichen 2



3



Koordination 2



Wissen (Physik / Kriegskunst) 2



Widersacher 2, Biotik-Krieger.



Meistens *Ansturm* und *Unterstützen*.



3 Dosen Nerven-Lähmungsgift.



3 Dosen synthetisches Neurotoxin.



Polaris-Verstärker: 3 ♥ zusätzlich für biotische Attacken; C erleide einen Stress, um dich spontan zu konzentrieren.



2



1



1



Zwilling-Giftkrallen

Durchschlag 1, Brutal 2

4

3



Treffer injiziert eine getragene Substanz.



Schweres Scharfschützengewehr

Genau 1, Durchschlag 2

8

3



TURIANISCHER VERNICHTER

RIVAL



★ Widersacher 1.

✂ Adrenalinspritze, Thermalclip.

Vernichter-Schlag **> 1** Würfle *Koordination* gegen *Widerstand* des Ziels, um in den Nahkampf zu gehen, es umzuwerfen, und es bis Ende deines nächsten Zugs erstarren zu lassen.

Vernichter-Rüstung **2 /** Fliege bis Ende deines nächsten Zugs; schädige deine Rüstung, um den Effekt eine Runde zu verlängern.



Sturmgewehr mit Explosivmunition

Automatik, Erschüttern 1	8	3	>>>
Lenkgranate	10	4	>

Knall 6, Gelenkt 3, Magazin 1

SCHWERER GESCHÜTZTURM

RIVAL

1 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	1 LIST	1 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 8		WUNDSCHWELLE 35		N/F ABWEHR 2 2	
4 3					
Wahrnehmung 2					

- 💡 **Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.
- 💡 **Silhouette 2.**

Massenbeschleuniger-Panzerabwehrkanone

Automatik, Durchbrechen 1

25

3

>>>

👑 60

LEICHTER GESCHÜTZTURM

RIVAL

1 MUSKELN	2 GESCHICK	1 INTELLEKT	1 LIST	1 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 14		N/F ABWEHR 0 0	
3 3					
Wahrnehmung 2					

- 💡 **Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.

Einbau-Maschinengewehr Automatik, Durchschlag 2, Brutal 2	10	3	>>>

GETH: KOLOSS

NEMESIS



- ★ Widersacher 1.
- 💡 **Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.
- 💡 Silhouette 3.

Einbau-Maschinengewehr	10	3	>>>
Automatik, Durchschlag 3, Brutal 2			
Schwere Pulskanone	20	4	>>>
Durchbrechen 1, Erschüttern 1, Langsam 2			

GETH: HOPPER

RIVAL

1	3	2	3	1	1
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
2		8		0	0

  1   Koordination 2   
 2   Wahrnehmung 1   
 2   Schleichen 2   

- ★ Leichtfüßig.
- 💡 **Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.
- ⚙️ Kann *Sabotage* nutzen, meistens in den Varianten *Überhitzen* und *Taktischer Scan*.
- ✂️ **Integriertes Omni-Tool:** Ein freier *Distanz*-Effekt.

 **Hopper Gliedmaßen**  1  Bewege dich irgendwohin innerhalb Kurzdistanz. Du kannst an Wänden hängen.

  **Integrierter Kampflaser**

Genau 2, Langsam 1

		
8	2	>>>



- Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.
- Kann nur *Unterstützen: Tarnumhang* benutzen.
- Integriertes Omni-Tool.



Phasengewehr mit Ladungsträgern

Knall 5, Niederwerfen,
Phasisch 2, Brutal 2

8	3	>
---	---	---



- Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.
- Druckbehälter:** Dem Flammenwerfer kann die Munition nicht ausgehen; ein gezielter Treffer, der über das Polster hinaus macht, lässt den Behälter explodieren, was beim Pyro und allen Charakteren in Nahkampfdistanz 10 verursacht.

Flammenwerfer

Knall 5, Anzünden 4, Sperrig 3, Brutal 2

9	2	>

GETH: KOMMANDANT

NEMESIS

4 MUSKELN	3 GESCHICK	3 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 6		WUND / STRESSSCHW. 16 12		N/F ABWEHR 1 1	
2	3	Computer 1			
1	2	Führung 2			
Wahrnehmung 2					

- ★ **Widersacher 1, Feldkommando.**
- 💡 **Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.
- ⚙️ Kann nur *Konstrukt: Kampfdrohne* benutzen.
- ✂️ **Integriertes Omni-tool:** Kampfdrohne braucht kein *Konzentrieren*-Manöver.

Phasen-Maschinengewehr					
Automatik, Ungenau 1,			10	3	>>>
1 Phasisch 2, Durchschlag 2, Brutal 2					
Pulskanone			12	4	>>>
Durchschlag 5, Erschüttern 1					

GETH: SCHÜTZE

MINION



- Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.

Phasen-Sturmgewehr
Automatik, Phasisch 2

8	3	>>>

HAHNE-KEDAR: FENRIS

RIVAL

2 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 7	N/F ABWEHR 0 0			

 2  

Athletik 1  

 1   Wahrnehmung 2  

- 💡 **Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.
- 💡 **Silhouette** 0.

		
5	5	

 Taser

Desorientieren 2, Betäuben 3, Stumpf

HAHNE-KEDAR: LOKI

MINION



-  **Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.

				
1	 Leichte Pistole	5	4	>>
	 Maschinenpistole	5	3	>
	Automatik			
	 Baton	4	5	
	Desorientieren 2, Stumpf			

HAHNE-KEDAR: YMIR

NEMESIS

4	3	1	1	2	1
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ

POLSTER
7

WUND / STRESSSCHW.	
20	15

N/F ABWEHR	
1	1

1

3

2

Wahrnehmung 1

★ Widersacher 1.

💡 **Standfest:** Automatik erhöht die Schwierigkeit nicht; erleide 1 Stress pro Zusatztreffer.

💡 **Mechanisch:** Muss nicht atmen, essen, oder trinken, und kann im Vakuum oder unter Wasser operieren; ist immun gegen Gifte.

💡 Silhouette 2.

--	--	--

Einbau-Maschinengewehr

10	3	>>>
----	---	-----

Automatik, Durchschlag 2, Brutal 2

Einbau-Raketenwerfer

12	4	>>>
----	---	-----

Knall 10, Durchbrechen 1,
Vorbereiten 1, Langsam 2

Mechanische Gliedmaßen

7	4	
---	---	--

Erschüttern 1, Desorientieren 2, Niederwerfen

3	3	3	4	2	2
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER 5		WUND / STRESSSCHW. 15 15		N/F ABWEHR 0 0	

 2   	 3   	Athletik 2   
 3   	 2  	Computer 3   
 3   		Wissen (Physik) 2   
Täuschung 4    		Gaunerei 3    
Wahrnehmung 2    		Schleichen 4    

- ★ **Widersacher 2, Personalisiertes Tool 2.**
- 💡 **Synthflesh Cover:** *Wahrnehmung* gegen Beeindruckend(♦♦♦♦♦) zur Enttarnung.
- 💡 **Dramatische Enttarnung:** Falls getarnt, flüchte mit Storypunkt wenn besiegt.
- 🛠️ **3 geladene Fähigkeiten.**
- 🔧 **Integriertes Omni-Tool:** 3 ❤️ zusätzlich für Tech-Attacken; ein freier *Distanz*-Effekt; 🌀 gibt 🟡 und ⌘ gibt 🔴.

🎯 Schwere Spezialeinsatz-Pistole

Hochwertig	7	3	>>
👊 Cryo-Schlag	4	2	⚔️
Fesseln 1, Brutal 2			

CAT6 SCHWERSOLDAT

RIVAL

4	3	2	2	3	2
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
7		15		2	2

2		Athletik 2	
2		Disziplin 2	
2			

★ Widersacher 1.

💡 **Überragende Stärke:** Kann das leichte Maschinengewehr einhändig führen, wodurch es nur noch mittlere Reichweite hat sowie ■ auf alle Proben damit.

2 / 1

Leichtes Maschinengewehr

Automatik, Ungenau 1,
Durchschlag 2, Brutal 2

10	3	>>>
----	---	-----

Omni-Schild

Defensiv 1, Ableitend 1,
Ungenau 1, Niederwerfen

4	6	
---	---	--

ECLIPSE KOMMANDO

NEMESIS

2 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	3 LIST	4 WILLEN	3 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
3

WUND / STRESSSCHW.	
13	15

N/F ABWEHR	
1	1

🎯 2   

😊 1   

⚠️ 1    

⚙️ 3    

Nötigung 2    

Disziplin 2    

Wissen (Leben) 1  

Wissen (Physik) 2  

Führung 2   

★ Widersacherin 2.

⚙️ Kann alle Fähigkeiten nutzen, üblicherweise *Auslöschen-* oder *Warp-Attacke*, oder *Rückschlag-Barriere*.

✂️ **Savant-Verstärker:** 4 ❤️ zusätzlich für biotische Attacken; der erste *Distanz-Effekt* erhöht die Erschwernis nicht.

🗣️ **Taktische Anleitung** >> 1 Befehle eine freundliche Minion-Gruppe; diese Gruppe kann entweder sofort ein freies Manöver ausführen oder erhält  auf ihre nächste Probe.

👤 1 / 🛡️ 1

❤️ 🦴 |↔|

🎯🗡️ **Maschinenpistole (Disruptor-Munition)**

Automatik, Phasisch 2

5

3

>

ECLIPSE VORHUT

RIVAL

2 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	3 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 4		WUNDSCHWELLE 14		N/F ABWEHR 1 1	
2		1			
2		Disziplin 2			
Wissen (Physik) 1					

- ★ Widersacherin 1, Biotik-Kriegerin.
- ⚙️ Üblicherweise *Ansturm* und *Schockwelle*.
- ✂️ **Gemini Verstärker:** 2 ♥ zusätzlich für biotische Angriffe; die Effekte *Ansturm* und *Nahkampf* geben keine Erschwernis.

2 / 1			
Schrotflinte Knall 5, Niederwerfen, Brutal 2	8	3	>

KROGANISCHER SÖLDNER

RIVAL

3 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	1 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
5

WUNDSCHWELLE
15

N/F ABWEHR
1 1

2	
2	
1	

Athletik 2	
Nötigung 2	
Disziplin 1	
Widerstand 1	

★ Widersacher 1.

💡 **Blutausch:** Deine erste Wunde erhöht den *Raufen-* und *Nahkampf*-❤ um 1 bis Ende der Begegnung; jede um weitere 2.

Umreißen 1 Lege eine *Raufen*-Probe gegen den *Widerstand* des Gegners ab. Bei Erfolg liegt der Gegner am Boden und ist bewegungsunfähig bis Ende seines nächsten Zuges.

2 / 1

10	3	>

Großkaliber-Schrotflinte

Knall 5, Niederwerfen, Magazin 3, Brutal 2

SÖLDNER: INGENIEUR

RIVAL

2	3	3	2	1	2
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
3		12		1	1

1

1

2

Computer 2

Wissen (Physik) 2

Mechanik 2

2 geladene Fähigkeiten, üblicherweise *Überhitzen*, *Verbrennen*, *Überladen*, *Kampfdrone* oder *Tech-Rüstung*.

Nexus Omni-Tool: 2 ♥ zusätzlich für Tech-Attacken; Tech-Konstrukte bleiben aktiv bis Ende der Begegnung, ohne Konzentration zu benötigen; ein beim Wirken einer Tech-Fähigkeit lässt dich einen dazuwerfen.

1 / 1

♥	💀	↔
5	3	>
6	3	>>

Maschinenpistole

1 Automatik

Schwere Pistole

SÖLDNER: SCHWERSOLDAT

RIVAL

3	3	2	2	2	2
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
4		10		1	1

2	Athletik 1
2	Wahrnehmung 1
1	

- 💡 **Großes Geschütz:** Du kannst bis zu 13 Behinderung haben.
- 💣 **2 Raketengeschosse:** Falls der Raketenwerfer verwendet wird.

1 / 1			
Granatwerfer Knall 6, Magazin 6	8	4	>>
Raketenwerfer 1 Knall 10, Durchbrechen 2, Gelenkt 3, Magazin 1, Vorbereiten 1	20	2	>>>>
Flammenwerfer Knall 9, Anzünden 4, Brutal 2	9	2	>

SÖLDNER: SCHARFSCHÜTZE

RIVAL

2 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 12		N/F ABWEHR 1 1	

🎯 3 🟡🟡🟡

😄 2 🟡🟡

🛡️ 1 🟡🟢

Wahrnehmung 2 🟡🟡🟢

- ★ Widersacher 1, Schnellziehen.
- 🔪 2 Thermal Clips zum Nachladen.

🔫 1 / 🛡️ 1

❤️ 💀 |↔|

🎯🔫 Scharfschützengewehr mit Zieloptik

Genau 2, Magazin 3,

9 | 2 | >>>>

Durchschlag 2, -🟢 auf Weit/Extrem-Distanz

🎯🔫 Feuerstoß-Scharfschützengewehr

Genau 2, Magazin 3,

7 | 2 | >>>>

Gekoppelt 2, Durchschlag 2

SÖLDNER: SCHÜTZE

MINION

3 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 4	WUNDSCHWELLE 5	N/F ABWEHR 1 1			

Gruppengröße

2

3

4

Athletik							

1 / 1

Sturmgewehr

8 | 3 | >>>

Automatik

Schrotflinte

8 | 3 | >

Knall 5, Niederwerfen, Brutal 2

Maschinenpistole

5 | 3 | >

Automatik

1 Blendgranate

Knall 4, Erschüttern 1,

6 | 5 | >

Desorientieren 2, Magazin 1, Stumpf

INGENIEUR-VETERAN

RIVAL

2 MUSKELN	3 GESCHICK	3 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
3

WUNDSCHWELLE
15

N/F ABWEHR	
1	1

🎯 3	🟡🟡🟡
⚠️ 2	🟡🟡

😄 1	🟡🟢
⚙️ 2	🟡🟡🟢

Computer 2	🟡🟡🟢
Mechanik 2	🟡🟡🟢

★ Widersacher 1.

⚙️ Eine geladene Fähigkeit, üblicherweise *Invasion* oder *Überhitzen*.

✂️ Cipher Omni-Tool: 3 ♥ zusätzlich für Tech-Attacken. -♦ des ersten Sabotage-Effekts.

⚡ **Stolpermine** >> 1 🎬 Zwingt einen Gegner für einen Storypunkt zu einer Probe auf *Wachsamkeit* gegen Schwer(♦♦♦). Bei Fehlschlag erleidet er 3 ♥ plus 1 pro ✕. Du kannst ihn mit 🧊 oder 🧊 erstarren lassen.

🔫 **Panzerbrechender Pfeil** Erhöhe den *Durchschlag* des Omni-Bogens um 2. Nicht kumulierbar.

🛡️ 1 / 🛡️ 1

♥	💀	↔️
7	2	>>

🎯 Omni-Bogen

Durchschlag 2, Vorbereiten 1

VORCHA SPRENGEXPERTE

RIVAL

3 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
4

WUNDSCHWELLE
12

N/F ABWEHR	
0	0

2		Nötigung 1	
2		Widerstand 1	
2			

★ Grenadier, Schnellziehen.

✂ 2 Raketengeschosse: Falls der Raketenwerfer verwendet wird.

Hochgradig Explosiv * Jage deine Ausrüstung und dich selbst in die Luft, um 12 zu verursachen. Kann auch benutzt werden direkt nachdem du besiegt wurdest.

		↔
--	--	---

Eine der -Waffen von *Söldner: Schwersoldat*

3 Splittergranaten

7

3

>

Knall 6, Magazin 1, Brutal 2

3 Infernogramen

8

3

>

Knall 5, Anzünden 2, Magazin 1

Klauen

3

3

VORCHA FUßSOLDAT

MINION

2 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 5	N/F ABWEHR 0 0			

Gruppengröße	2	3	4
	 	 	  
	  	  	  
Widerstand	 	 	  

-  **Furchteinflößend:** Wenn du einem anderen Charakter bei *Nötigung* assistierst, erhält er  für jeden Minion über den ersten hinaus in der Gruppe.

			
 Banditen-Maschinenpistole	6	3	>
Automatik, Minderwertig			
 Klauen	3	3	

VORCHA RUDELFÜHRER

RIVAL

2 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 12	N/F ABWEHR 0 0			

2
 2

Nötigung 2
 Führung 1
 Widerstand 1

★ Bissige Tirade.

Banditen-Maschinenpistole Automatik, Minderwertig	6	3	>
1 Infernogranate Knall 5, Anzünden 2, Magazin 1	8	3	>
Klauen	3	3	

2 MUSKELN	2 GESCHICK	2 INTELLEKT	3 LIST	5 WILLEN	4 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUND / STRESSSCHW. 16 20		N/F ABWEHR 0 0		

🎯 2  

Charme 3    

😏 3    

Täuschung 3   

! 2    

Disziplin 2    

⚙️ 4     

Gassenwissen 2  

Wissen (Leben) 2  

★ Widersacherin 2.

★ Routine: 🧑‍🤝🧑 Würfle eine Probe auf *Biotik* oder *Charme* neu.

💡 Ardat-Yakshi Biotik: 3 ❤️ zusätzlich für biotische Attacken; -♦ für alle *Biotik*-Proben; heile 1 Wunde nach erfolgreicher Biotik-Attacke oder Dominieren.

⚙️ Nutzt üblicherweise *Spalten*, *Neurale Verwüstung* (*Stumpfe Detonations-Attacke*), *Massen-Dominieren*, *Verwirren* oder *Gedankenkontrolle*.

🧪 Flasche Hallex: 10 Dosen.

👤 1 / 🛡️ 0 🏠 1

❤️	💀	⏪
6	3	➡➡

🎯 Schwere Pistole

ASARI ARCHÄOLOGIN

RIVAL

1	2	3	3	2	3
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
3		11		0	0

🎯 1  

! 1  

⚙️ 2  

Astrokartografie 2   

Wahrnehmung 3   

Gassenwissen 2   

Überleben 2   

Wissen (Leben) 2   

Wissen (Gesellschaft) 3   

★ Angewandte Wissenschaft 1, Leichtfüßig.

💡 Natürliche Biotikerin: 2 ❤️ zusätzlich für biotische Attacken, erhalte ♠♠ auf Biotik-Proben.

⚙️ Kann alle Fähigkeiten benutzen, üblicherweise *Levitation* oder **Biotische Kugel** (*Stumpfe Attacke*).

✂️ Omni-Tool mit Detailscanner: Erhalte ♠ auf alle *Wahrnehmungs*-Proben bei Untersuchungen.

✂️ Überlebensausrüstung.

👕 1 / 🛡️ 0

❤️ 💀 |↔|

🎯 Leichte Pistole

5

4

➡➡

KROGANER WARLORD

NEMESIS

4	3	2	2	3	3
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ

POLSTER
7

WUND / STRESSSCHW.	
18	15

N/F ABWEHR	
2	2

2		3		3	
2		Wissen (Kriegskunst)	2		
Athletik	2		Disziplin	2	
Führung	2		Nötigung	3	

- ★ Widersacher 2.
- 💡 Großes Geschütz: 13 Behinderung erlaubt.
- 💡 Blutrausch: Deine erste Wunde erhöht den *Raufen-* und *Nahkampf*- um 1 bis Ende der Begegnung; jede um weitere 2.
- 💡 Tödlich: +20 auf verursachte Verletzungen.

2 / 2

Großkaliber-Schrotflinte

10 3 >

Knall 5, Niederwerfen, Magazin 3, Brutal 2

Kroganischer Kriegshammer

10 5

Erschüttern 1, Sperrig 5, Niederwerfen

Panzerhandschuhe

5 4

Desorientieren 3, Niederwerfen

KROGANER KAMPFMEISTER

NEMESIS

4 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	2 LIST	4 WILLEN	2 PRÄSENZ
--------------	---------------	----------------	-----------	-------------	--------------

POLSTER
7

WUND / STRESSSCHW.	
18	17

N/F ABWEHR	
2	2

2	2	3
2	3	Athletik 2
Nötigung 3	Disziplin 2	
Wissen (Physik / Kriegskunst) 2		

- ★ Widersacher 2, Kampfmeister.
- 💡 **Bluttausch:** Deine erste Wunde erhöht den *Raufen-* und *Nahkampf*- um 1 bis Ende der Begegnung; jede um weitere 2.
- ⚙️ Üblicherweise *Ansturm*, *Zermalmen* (*Detonations-Attacke*) oder *Warp-Detonation*.
- ✂️ **Gemini Verstärker:** 2 zusätzlich für biotische Angriffe; die Effekte *Ansturm* und *Nahkampf* geben keine Erschweris.

2 / 2	
Sturmgewehr mit Explosivmunition	
Automatik, Erschüttern 1	8 3 >>>
Panzerhandschuhe	5 4 ✂️
Desorientieren 3, Niederwerfen	

QUARIANER MECHANIKER

RIVAL

2 MUSKELN	2 GESCHICK	3 INTELLEKT	2 LIST	1 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 12	N/F ABWEHR 0 0			

Astrokartografie 1 Computer 2

Wissen (Physik) 1

Mechanik 2 Verhandeln 2

Überleben 2

★ Bastler 2.

✂ Quarianer-Umweltanzug:

Vakuum-versiegelt.

✂ Werkzeugkoffer, 2 Gel-Pflaster.

1 / 0

🎯 Phasenstreuer-Pistole

Phasisch 2

5	4	>>

5

MUSKELN

2

GESCHICK

2

INTELLEKT

3

LIST

3

WILLEN

1

PRÄSENZ

POLSTER

6

WUND / STRESSSCHW.

28

18

N/F ABWEHR

0

0



3



2



Athletik 3



2



Widerstand 3



Nötigung 2



Überleben 3



Wahrnehmung 3



★ Widersacher 2. 💡 Silhouette 2.

- 💡 **Ansturm:** Nutze AAA oder 🎯 einer 🖊- oder ✂-Probe direkt bei Aufnahme des Nahkampfs, um das Ziel umzuwerfen und bis zu einer Distanzklasse wegzubewegen.
- 💡 **Adlerauge:** -■■ von *Wahrnehmung*, 🛡 oder Kampf-Proben wegen schlechter Sicht.
- 💡 **Furchterregend:** Furcht-Probe gegen Schwer(♦♦♦) zu Kampfbeginn (S. 243 CR).



🖊 Riesige Fäuste

7

3



Desorientieren 3, Niederwerfen

🖊 Überkopf-Slam

8

4



Knall 8, Erschüttern 1, Niederw., Vorbereiten 1

KOLLEKTOR: ASSASSINE

RIVAL

3 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 8		N/F ABWEHR 0 0	
1		2		1	
Wahrnehmung 2					



Kollektoren-Partikelstrahler

Genau 1, Gekoppelt 1,

10

2

>>>

Magazin 5, Phasisch 1, Vorbereiten 1

Panzerklingen

5

3

Brutal 1

KOLLEKTOR: HAUPTMANN

RIVAL



⚔ 2

Disziplin 1

Wahrnehmung 2

🎯 2

Führung 1

★ Widersacher 1.

Seeker Schwarm Rufe einen Seeker Schwarm herbei, dessen Zug deinem folgt. Der Schwarm greift selbständig Feinde an.

🎯 Kollektor Sturmgewehr	8	3	>>>
Automatik; <i>Altmodischer Kühlkörper</i>			
⚔ Panzerklingen	5	3	⚔
Brutal 1			

KOLLEKTOR: DRONE

MINION

2 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 5	N/F ABWEHR 0 0			

Gruppengröße

2

3

4



Wahrnehmung



Kollektor Maschinenpistole

Automatik,

5

3



Altmodischer Kühlkörper Modifikation

1 Splittergranate

7

3



Knall 6, Magazin 1, Brutal 2

Panzerklingen

4

3



Brutal 1

KOLLEKTOR: WÄCHTER

RIVAL

3 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 4		WUNDSCHWELLE 10		N/F ABWEHR 1 1	
🔪 1 ⬢ ⬢ ⬢		🎯 🛡️ 2 ⬢ ⬢ ⬢		⚠️ 2 ⬢ ⬢	
Athletik 1 ⬢ ⬢ ⬢					

★ Widersacher 1.

🛡️ **Hex-Schild** 🗡️ **2** 🎬 Stelle ein Hex-Schild auf, das bis zu 2 Charakteren eine Fern-Abwehr von 2 bietet.

	❤️	💀	↔️
🎯 🛡️ Kollektor Sturmgewehr	8	3	➡➡➡
Automatik; <i>Altmodischer Kühlkörper</i>			
🔪 Panzerklingen	5	3	🗡️
Brutal 1			

KOLLEKTOR: BESESSENER

NEMESIS

3 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	3 LIST	3 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 5	WUND / STRESSSCHW. 14	12	N/F ABWEHR 2	2	

2 2 2
 3 Disziplin 1
 Führung 2 Widerstand 1

- ★ Widersacher 2.
- 💡 **Verdorbene Biotik:** 3 zusätzliche ♥ auf Biotik-Attacken; nimm einen Rang von 2 auf *Wissen (Physik)* und *Wissen (Leben)* für die Auswirkungen von Effekten an.
- ⚙️ Kann alles außer *Dominieren* benutzen, üblicherweise *Spalten*, *Schockwelle* und *Warp-Detonation*.

	♥	💀	↔
🎯🎒 Kollektor Sturmgewehr	8	3	>>>
Automatik; <i>Altmodischer Kühlkörper</i>			
🔪 Panzerklingen	5	3	⚔
Brutal 1			

SEEKER SCHWARM

RIVAL

1 MUSKELN	4 GESCHICK	1 INTELLEKT	1 LIST	1 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 1	WUNDSCHWELLE 16	N/F ABWEHR 0 0			

2 Koordination 2
Wahrnehmung 2

- Schwarm:** Halbiere vor Abzug von Polster erlittenen von Waffen, die weder die *Knall*- noch die *Anzünden*-Qualität haben (egal ob diese aktiviert wurden).
- Lähmender Stachel:** Vom Schwarm verwundete Gegner müssen eine *Widerstand*-Probe gegen Schwer() schaffen, um nicht bis Ende ihres nächsten Zugs zu erstarren.
- Silhouette 2.**

Umschwärmende Masse 1 Lege eine *Koordination*-Probe gegen *Koordination* eines Gegners ab, um diesen bewegungsunfähig zu machen.

Stachel

Durchschlag 3

1	4	

HUSKS: BANSHEE

NEMESIS

2	2	2	3	4	1
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER	WUND / STRESSSCHW.		N/F ABWEHR		
4	16	18	2	2	

3
 3
 Disziplin 2

2
 4
 Widerstand 3

Widersacherin 2.
 Synthetik-Zombie.

Morbide Ardat-Yakshi Biotik: +3 auf
-Attacken; - auf -Proben; setze
 Wissen (Physik / Leben) auf 2.

Kann alles benutzen.

Aufspießen 3 Deine nächste *Raufen*-
 Attacke hat *Durchschlag* 4 und *Phasisch* 2.

Lähmender Schrei * 3

Versagt ein Ziel bei einer Furcht-Probe gegen Schwer(), ist es bis Ende seines nächsten Zugs bewegungsunfähig; nutze zum Desorientieren oder zum Erstarren.

Packen * 2 Bis zu deinem nächsten Zug brauchen Gegner 2 um sich von dir zu lösen.

Lange Krallen

Brutal 2



5

2



HUSKS: ROHLING

RIVAL



3 2

Widerstand 3

★ Widersacher 1, Unverwüstlich 2.

💡 Synthetik-Zombie, Silhouette 2.

Letztes Aufbäumen 1 Wenn du besiegt wirst, kannst du eine *Raufen*-Attacke gegen einen Gegner ausführen; erhalte auf diesen Wurf.

Umreißen 1 Lege eine *Raufen*-Probe gegen den *Widerstand* des Gegners ab. Bei Erfolg liegt der Gegner am Boden und ist bewegungsunfähig bis Ende seines nächsten Zuges.

Reißende Krallen

Desorientieren 3, Niederwerfen

8	4	

HUSKS: KANNIBALE

RIVAL

3 MUSKELN	2 GESCHICK	1 INTELLEKT	2 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 12		N/F ABWEHR 0 0	
2		2		2	
1		Widerstand 1			

Synthetik-Zombie.

Ausschlachten 1 Verzehre die Leiche eines Husks, um 4 Wunden zu heilen und dein Polster um 1 zu erhöhen bis Ende der Begegnung.

Armkanone	7	4	>>
Desorientieren 2			
Granatwerfer	7	3	>
Knall 6, Langsam 2, Brutal 2			

HUSKS: HEUSCHRECKE

RIVAL

3	3	1	3	2	1
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
6		24		0	0

3 Koordination 3
 2 Widerstand 1

- 💡 Synthetik-Zombie, Silhouette 3.
- 💡 Fliegend: Kann fliegen, siehe S. 100 CR.
- 💡 Post-Mortem Explosion: Explodiert, wenn sie besiegt wird; macht 6 Schaden auf alle Charaktere im Nahkampf.

Armkanone Desorientieren 2, Gekoppelt 1	9	4	>>>
Krallenfüße Durchschlag 2	6	3	

HUSKS: HUSK

MINION

2 MUSKELN	2 GESCHICK	1 INTELLEKT	1 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 5		N/F ABWEHR 0 0	
Gruppengröße		2	3	4	
		 	 	  	

💡 Synthetik-Zombie.

💡 Erdrückende Übermacht: Erhalte ⚡ auf alle Kampfproben für jeden Minion in der Gruppe außer den ersten.

 **Aufgeladene Krallen**

Desorientieren 2, Betäuben 3

 **100**

		
3	5	

HUSKS: MARODEUR

RIVAL

2 MUSKELN	3 GESCHICK	2 INTELLEKT	1 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3		WUNDSCHWELLE 14		N/F ABWEHR 0 0	
1	3	2	1		

Synthetik-Zombie.

Verbündeten stärken 1 Begünstigt alliierter Minion ist bewegungsunfähig und erstarrt bis Ende seines nächsten Zugs; danach erhält er 1 zusätzliches Polster bis zum Ende der Begegnung.

Sturmgewehr
Automatik

8	3	>>>

HUSKS: VERWÜSTER

RIVAL

3 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	1 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 5		WUNDSCHWELLE 13		N/F ABWEHR 0 0	
3		1		Widerstand 1	

- 💡 **Synthetik-Zombie.**
- 💡 **Eiersack:** Wenn du Wunden von einer Kampfprobe erleidest, kannst du dieser Probe ausgeben, um eine Schwärmer-Masse in Nahkampfdistanz auszusenden, die dem Kampf beitrifft.
- 💡 **Säurehaltiges Blut:** Wenn du von einer *Raufen-* oder *Nahkampf*-Attacke getroffen wirst, kannst du beliebig viele ausgeben, um dem Angreifer ebenso viele Wunden zuzufügen.

Zwillingsskanonen
Desorientieren 2, Gekoppelt 1

7	4	>>>

HUSKS: SCHWÄRMER-MASSSE

RIVAL

1 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	1 LIST	1 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 1	WUNDSCHWELLE 10	N/F ABWEHR 0 0			

2

- 💡 **Synthetik-Zombie.**
- 💡 **Schwarm:** Halbiere den Schaden, der diesem Charakter zugefügt wird, vor Abzug von Polster, es sei denn, die Waffe hat *Knall* oder *Anzünden* (unabhängig davon, ob diese Qualitäten aktiviert wurden).
- 💡 **Selbstmord-Sprung:** Erhalte auf alle Kampfproben; erleide 3 Wunden nachdem die Probe abgehandelt wurde.

Säuredetonation

Anzünden 1

5	6	

BATARIANER-PIRAT

MINION

2 MUSKELN	3 GESCHICK	1 INTELLEKT	3 LIST	2 WILLEN	1 PRÄSENZ
POLSTER 3	WUNDSCHWELLE 6	N/F ABWEHR 1 1			

Gruppengröße

	2	3	4

1 / 1

Banditen-Gewehr

9 | 3 | >

Knall 5, Minderwertig, Niederwerfen, Brutal 2

Banditen-Maschinenpistole

Automatik, Minderwertig

6 | 3 | >

BATARIANER-PIRATENKAPITÄN

NEMESIS

3 MUSKELN	4 GESCHICK	2 INTELLEKT	3 LIST	3 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 5	WUND / STRESSSCHW. 15	12	N/F ABWEHR 1	1	

3		Nötigung	3	
2		Führung	2	
2		Kommandieren	2	
2		Widerstand	2	
2		Gassenwissen	2	
		Wissen (Unterwelt)	2	

★ Widersacher 1, Schnellziehen.

Taktische Anleitung >> 1 Befehlige eine freundliche Minion-Gruppe; diese Gruppe kann entweder sofort ein freies Manöver ausführen oder erhält auf ihre nächste Probe.

2 / 1			
Kishock Harpunengewehr	10	2	>>>
Magazin 1, Durchschlag 2, Brutal 2			
Omni-Stachelhandschuh	4	2	
Niederwerfen, Durchschlag 1, Brutal 3			

BATARIANER-SKLAVENHÄNDLER

RIVAL

3

MUSKELN

4

GESCHICK

2

INTELLEKT

3

LIST

2

WILLEN

1

PRÄSENZ

POLSTER

4

WUNDSCHWELLE

15

N/F ABWEHR

1

1

 2   

  2    

 2  

 2  

Nötigung 2  

Gassenwissen 2   

Wissen (Physik) 1  

Wissen (Unterwelt) 2  

★ Widersacher 1.

💡 Lebende Ware: Aktiviere *Desorientieren* / *Niederwerfen* / *Betäuben* mit A.

⚙️ 2 geladen, meistens *Stumpfe*, *Anti-organische Eisexplosion* und *Stumpfer*, *Anti-organischer Neuraler Schock*.

✂️ Entführer-Omnitool: + ❤️ auf Attacken, freies *Anti-organisch* / *Stumpf*.

 1 /  1

❤️ 💀 ↔

  Banditen-Gewehr

Knall 5, Minderwertig,

9

3

>

Niederwerfen, *Betäubungsmunition*: Stumpf

 Omni-Stachelhandschuh

4

2

✂️

Niederwerfen, Durchschlag 2, Brutal 3

SCHWARZMARKTHÄNDLER

RIVAL

2	2	3	3	2	3
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
2		12		0	0

😊 1 ⬢ ⬢ Verhandeln 2 ⬢ ⬢ ⬢

⚠ 1 ⬢ Gaunerei 2 ⬢ ⬢ ⬢

Gassenwissen 3 ⬢ ⬢ ⬢

Wissen (Unterwelt) 2 ⬢ ⬢ ⬢

💡 **Schwarzmarktkontakte:** Beim Suchen nach Ware auf dem Schwarzmarkt kannst du ihre Seltenheit um 2 senken.

✂ **Datapad mit Handelskontakten:** Erhalte ☐ auf alle *Verhandlungs*-Proben, um Waren in den Terminus-Systemen zu kaufen oder verkaufen.

🎯 **Schwere Banditenpistole**

Minderwertig

♥	💀	↔
7	3	➡➡

DRELL ASSASSINE

RIVAL

2	4	2	3	3	2
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
3		16		1	1

3	Athletik 1
2	Koordination 2
3	Gaunerei 2
1	Schleichen 2
	Wissen (Unterwelt) 1

- ★ Widersacher 1, Beidhändiger Kampf, Schnellziehen.
- 💡 Finesse: Du kannst Geschick statt Muskeln für *Nahkampf* und *Raufen* verwenden.

1 / 0

2 Schwere Pistolen mit Schalldämpfer

+ auf Wahrnehmung/

6 | 3 |

Wachsamkeit um Schützen zu lokalisieren.

FÄLSCHUNGSEXPERTE

RIVAL

2 MUSKELN	2 GESCHICK	3 INTELLEKT	4 LIST	2 WILLEN	2 PRÄSENZ
POLSTER 2	WUNDSCHWELLE 12	N/F ABWEHR 0 0			

! 1 Wahrnehmung 2
 Computer 2 Gassenwissen 2
 Wissen (Unterwelt) 2

- 💡 **Fälschen:** Nach einer Probe auf *Mechanik* oder *Computer* kannst du bis zu 2 Stress erleiden, um so viele ✨ in ♠ umzuwandeln.
- ✂ **Präzises Fälscherwerkzeug.**

🎯 Leichte Pistole

♥ ☠ |↔|

5 4 >>

INFORMATIONSHÄNDLER

RIVAL

2	2	4	3	2	3
MUSKELN	GESCHICK	INTELLEKT	LIST	WILLEN	PRÄSENZ
POLSTER		WUNDSCHWELLE		N/F ABWEHR	
2		12		0	0

 2    Computer 2    
 Verhandeln 2    Wahrnehmung 2   
 Gassenwissen 2   
 Wissen (Gesellschaft) 1    
 Wissen (Unterwelt) 3    

 **Begabung 2:** Entferne ■■ von allen Proben auf *Computer*, *Wissen (Unterwelt)* und *Gassenwissen*.

 **Verschlüsseltes Datapad.**

			
 Leichte Pistole	5	4	>>